

ABSTRAK

Dwiza Handayani :Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik.

Game Online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. *Game online* sangat berkembang pesat pada akhir-akhir ini. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Nyatanya perkembangan *game online* tidak hanya memberikan dampak positif, dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* yaitu salah satunya seperti kecanduan. Remaja yang kecanduan bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja adalah faktor sarana, individu, keluarga, sosial, dan jenis *game online*. Oleh karena itu perlu dicari model regresi logistik yang mampu menggambarkan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging, serta menentukan nilai *odds ratio*-nya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian terapan serta metode yang digunakan adalah analisis regresi logistik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang bermain *game online* di Kecamatan Sungai Geringging dan sampel berjumlah 96 orang yang diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuesioner yang terdiri dari 13 item pernyataan untuk variabel terikat dan 21 item pernyataan untuk variabel bebas.

Penelitian ini menghasilkan sebuah model yang menggambarkan peluang kecanduan *game online* pada remaja beserta beberapa faktor yang mempengaruhinya, sebagai berikut:

$$\pi (X) = \frac{e^{-10,799 + 0,920 X_1 + 0,676 X_3 + 1,795 X_5}}{1 + e^{-10,799 + 0,920 X_1 + 0,676 X_3 + 1,795 X_5}}$$

Berdasarkan model tersebut, dapat diketahui bahwa faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap kecanduan *game online* pada remaja adalah sarana (X_1), keluarga (X_3) dan jenis *game online* (X_5). Nilai *odds ratio* untuk variabel sarana adalah sebesar 2,509, sementara untuk variabel keluarga adalah sebesar 1,966 dan untuk variabel jenis *game online* adalah sebesar 6,021.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, Nilai *Odds Ratio*, Analisis Regresi Logistik